

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Hasil belajar berkaitan dengan tujuan yang akan dicapai dalam suatu pembelajaran, hal ini berfungsi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Purwanto (2011: 46) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku akibat belajar untuk mencapai penguasaan terhadap suatu materi yang berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Jihad dan Haris (2010: 15) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa secara nyata sesuai dengan tujuan pengajarannya setelah dilakukan proses belajar mengajar. Hasil belajar dianggap dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan meningkatkan sumber daya manusia, terutama pada mata pelajaran matematika. Hasil belajar matematika merupakan tingkat kemampuan berpikir yang dapat dikuasai oleh semua siswa.

Hasil belajar matematika sangat penting, namun kenyataannya hasil belajar matematika cenderung belum sesuai dengan harapan. Hasil belajar matematika di Indonesia secara internasional, nasional, dan lokal berada dalam level rendah. Secara internasional berdasarkan *Trends in Mathematics and Science Study* (TIMSS) yang diikuti siswa kelas VIII tahun 2011, Indonesia berada pada urutan ke-38 dengan skor 386 dari 42 negara yang siswanya mengikuti tes. Secara nasional berdasarkan data Kemendikbud dalam Konferensi Pers Indeks Integritas Ujian Nasional (IIUN) menunjukkan bahwa rata-rata nilai UN SMP menurun dari 65,20 pada tahun 2014 menjadi 61,80 pada tahun 2015. Secara lokal berdasarkan hasil ujian tengah semester siswa kelas VII SMP Negeri 23 Surakarta pada tahun 2016 masih dibawah KKM.

Permasalahan hasil belajar matematika tersebut faktor penyebabnya dapat bersumber dari siswa, guru, alat maupun bersumber dari lingkungan. Masing-masing faktor akan diuraikan sebagai berikut, faktor yang bersumber dari siswa yaitu kurangnya keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran. Hal ini dapat menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa, karena rasa keingintahuan

siswa terhadap suatu materi cenderung pasif. Faktor yang bersumber dari guru yaitu strategi pembelajaran yang kurang inovatif dan pembelajaran masih bersifat konvensional. Faktor yang bersumber dari alat yaitu kurangnya alat-alat peraga atau media yang menunjang proses belajar mengajar. Tetapi pada kenyataannya pembelajaran matematika selama ini masih bersifat abstrak dan belum didukung oleh penggunaan alat peraga dalam setiap pembelajarannya.

Faktor yang bersumber dari lingkungan yaitu rendahnya faktor ekonomi keluarga, kondisi masyarakat dan teman sebaya yang kurang baik, serta suasana sekolah dan tempat tinggal yang kurang nyaman untuk belajar. Semua hal tersebut akan mempengaruhi keaktifan belajar siswa disekolah yang nantinya juga berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Selain faktor-faktor di atas rendahnya hasil belajar matematika juga belum bisa diselesaikan dari hasil-hasil penelitian terdahulu secara optimal. Hasil penelitian Mustokiyah dan Soegino (2013) tentang hasil belajar menyatakan bahwa aktivitas guru dan siswa meningkat setelah mengikuti pembelajaran dengan metode demonstrasi, yang diikuti dengan meningkatnya hasil belajar pada siswa.

Berdasarkan uraian tersebut alternatif solusi rendahnya hasil belajar matematika yang ditawarkan yaitu menganalisis dan menguji faktor-faktor strategi hasil belajar matematika. Faktor-faktor strategi yang dimaksud yaitu faktor yang bersumber dari siswa yaitu keaktifan belajar siswa dan faktor yang bersumber dari guru yaitu strategi pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning* yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar ditinjau dari keaktifan belajar siswa. Oleh karena itu penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Eksperimen Pembelajaran Matematika dengan Strategi *Problem Based Learning* (PBL) dan *Discovery Learning* (DL) terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Keaktifan Belajar Siswa Kelas VII Semester Gasal SMP Negeri 23 Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017”.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut permasalahan penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika pada siswa masih rendah sehingga perlu ditingkatkan.
2. Keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika perlu ditingkatkan.
3. Strategi pembelajaran yang digunakan guru matematika belum inovatif.

## C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada hasil belajar matematika. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika dibatasi pada:

1. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu strategi *Problem Based Learning* untuk kelas eksperimen dan strategi *Discovery Learning* untuk kelas kontrol.
2. Keaktifan belajar siswa SMP kelas VII semester gasal SMP Negeri 23 Surakarta dalam mengikuti pembelajaran matematika meliputi aspek bertanya, menjawab, dan mengerjakan soal di depan kelas pada pokok bahasan Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel.

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dikemukakan tiga rumusan masalah sebagai berikut:

1. Adakah perbedaan hasil belajar ditinjau dari pembelajaran matematika dengan strategi *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning*?
2. Adakah perbedaan hasil belajar ditinjau dari keaktifan belajar siswa?
3. Adakah interaksi strategi dan keaktifan belajar siswa terhadap hasil belajar?

## **E. Tujuan Penelitian**

Permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan menjadi tiga, yaitu:

1. Menganalisis dan menguji perbedaan hasil belajar ditinjau dari pembelajaran matematika dengan strategi *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning*.
2. Menganalisis dan menguji perbedaan hasil belajar ditinjau dari keaktifan belajar siswa.
3. Menganalisis dan menguji interaksi strategi dan keaktifan belajar siswa terhadap hasil belajar.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan dalam pembelajaran matematika, terutama terhadap peningkatan hasil belajar ditinjau dari keaktifan belajar siswa.

Secara khusus penelitian ini memberikan kontribusi pada pergeseran pembelajaran matematika, dari pembelajaran yang bersifat monoton menuju pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat menjadi pengalaman langsung bagi siswa dalam memperoleh kebebasan dalam belajar secara aktif di dalam kelas.

#### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan guru untuk peningkatan pengetahuan tentang penggunaan strategi pembelajaran agar lebih bervariasi dan inovatif.

#### c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan pihak sekolah sebagai masukan untuk peningkatan hasil belajar melalui pembelajaran yang tepat.